PERPUSTAKAAN NASIONAL
REPUBLIK INDONESIA

Perpustakaan hadir
demi martabat bangsa

Perpustakaan dan Pustakawan di Era Kecerdasan Artifisial (AI)

Peluang dan Tantangan dalam Penguatan Budaya Baca dan Kecakapan Literasi

Dr. Adin Bondar, S.Sos, M.Si

Deputi Bidang Pengembangan Sumber Daya Perpustakaan

Seminar Ilmiah Nasional dan Kongres XVI IPI
Batam, 17-19 September 2025

📌 Profil Singkat

- **Dr. Adin Bondar, S.Sos, M.Si**
- Lahir di Sibolga, 7 Juni 1970
- Pembina Utama/Ivd

📌 Pendidikan

- D3 Ilmu Perpustakaan (USU 1992)
- S1 Ilmu Perpustakaan – (UNPAD 2006)
- S2 Ilmu Perpustakaan – (UNPAD 2006)
- S3 Managemen – (UNJ 2014)

🏆 Penghargaan & Prestasi

- Satyalancana Karya Satya (X, XX, XXX Tahun)
- Juara I : Penulisan Abstrak Artikel Majalah Perpustakaan (2001); Artikel Jamsostek (2004); Karya Ilmiah Komunitas Adat Terpencil (2004), Finalis Raja dan Ratu Baca Tulis (2003); Finalis Inovasi Nasional (2005); Karya Ilmiah Kepustakawanan Indonesia (2013)
- 10 Istimewa PKN II PKN II/XXXVII LAN RI (2001)
- Pimpinan Tinggi Pratama Berkinerja Tinggi di Perpusnas (2020)
- Peringkat Istimewa III PKN I /LVII LAN RI (2023)

📧 adinbondar71@gmail.com | 📱 0812 8262 928
🌐 adinbondar.kompasiana.com

💼 Riwayat Jabatan

- Deputi Perpusnas RI (2022–sekarang)
- Kepala Pusat Analisis & Pengembangan Budaya Baca (2020–2022)
- Kepala Bagian Perencanaan (2017–2020)

✍️ Karya Tulis

Artikel/Opini

- Aktif menulis artikel diberbagai Media Cetak Nasional
- Gerakan Literasi Desa – Kompas.id (2024)
- Merajut Kegemaran Membaca – Kompas.id (2025)

Buku

- Literasi Berawal Dari Diksi Berakhir Pada Aksi, Yapensi, 2023
- Pilihan Kedua (Fiksi), SIP SIP Publising, 2025.

🤝 Organisasi

- AP2I - Ketua Bidang Pengkajian & Pengembangan (2006–2012)
- IPI DKI Jakarta – Ketua Pendidikan dan Pelatihan (2012–2021)
- IPI Pusat – Ketua Komisi Organisasi & Anggota (2018-2021)
- FPUI – Ketua Komisi Pendidikan & Pelatihan (2019–2022)
- KORPRI – Ketua Bidang Pembinaan Disiplin, Jiwa Korps, dan Wawasan Kebangsaan (2019–2024)

LITERASI

UNESCO Institute for Statistics

Kemampuan untuk **mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, membuat, berkomunikasi dan menghitung, menggunakan bahan tercetak dan tertulis yang terkait dengan berbagai konteks**. Literasi melibatkan rangkaian pembelajaran yang memungkinkan individu mencapai tujuan mereka, mengembangkan pengetahuan dan potensi mereka, dan berpartisipasi penuh dalam komunitas dan masyarakat luas.

UNDANG – UNDANG NOMOR 3 TAHUN 2017 TENTANG PERBUKUAN Pasal 1 Ayat 4)

Literasi adalah kemampuan untuk memaknai informasi secara kritis sehingga setiap orang dapat mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas hidupnya."

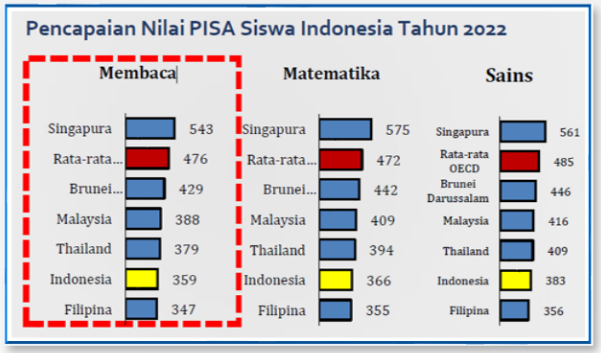
KETERAMPILAN BERPIKIR ARAS TINGGI
(*HIGHER ORDER THINKING SKILLS*)

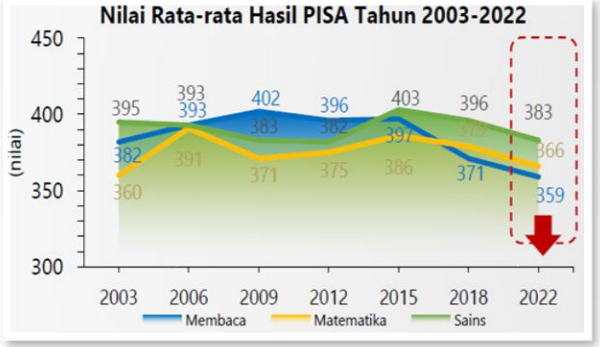
PERPUSTAKAAN NASIONAL
REPUBLIK INDONESIA

Data Faktual Budaya Baca dan Literasi Indonesia

Perpustakaan hadir
demi martabat bangsa

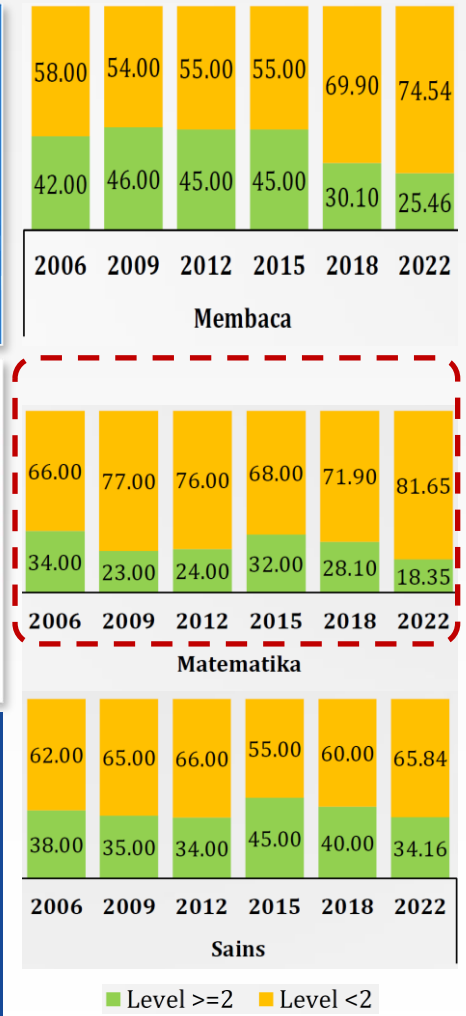
Capaian & Target PISA





- Mengalami kenaikan pada tahun 2003-2009, tren capaian **PISA Membaca mengalami penurunan pada tahun 2015-2022**.
- Tahun 2022, kemampuan **literasi membaca mengalami penurunan yang sangat signifikan** yaitu mencapai 12 poin. Terendah selama19 tahunsebelumnya.
- **74,54%** siswa Indonesia masih memiliki kemampuan literasi membaca dibawah standar kompetensi minimum (dibawah level 2).

Proporsi siswa berdasarkan level kemampuan PISA

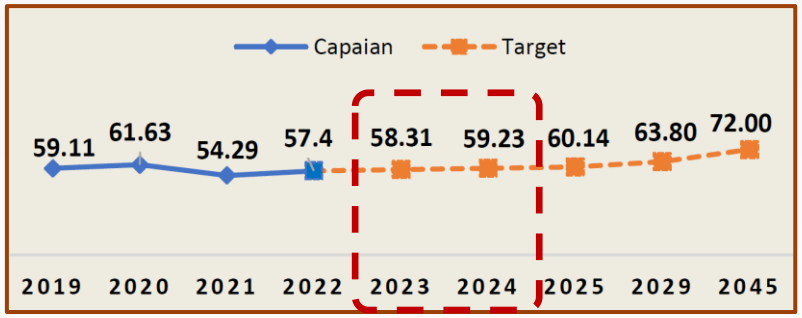


Budaya literasi sebagai salah satu dimensi penyusun Indeks Pembangunan Kebudayaan (IPK) yang pengukurannya didasarkan pada:

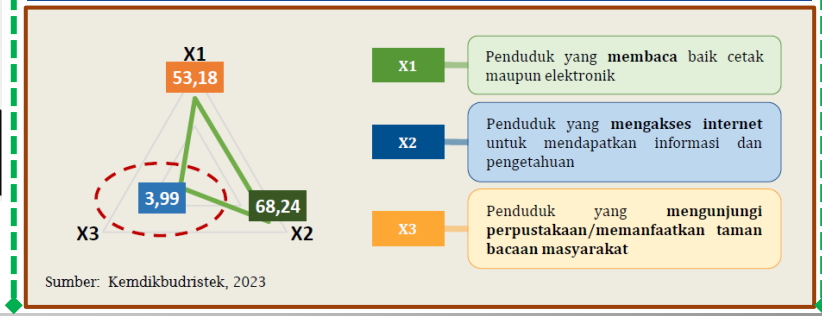
1. Kebiasaan membaca buku, selin kitab suci.
2. Akses informasi & pengetahuan melalui internet.
3. Kunjungan ke perpustakaan atau pemanfaatan taman bacaan masyarakat (TBM).

Pada 2022, nilai budaya literasi yang dikeluarkan Kemendikbudristek meningkat dibanding tahun sebelumnya, seiring dengan naiknya capaian seluruh indikator pembentuknya.

Nilai Budaya Literasi Tahun 2019-2022

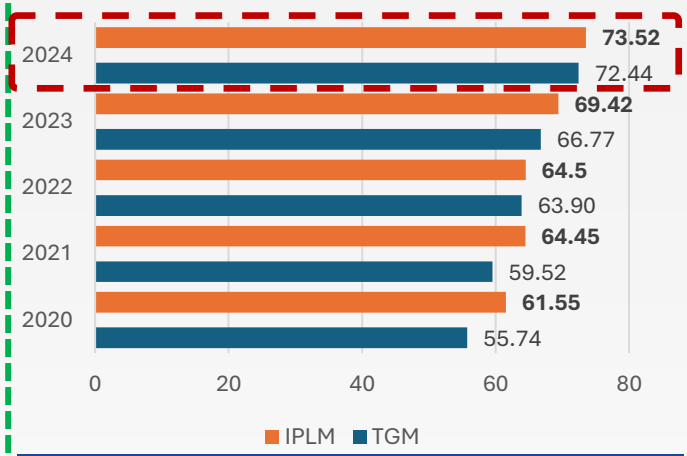


Capaian Indikator Penyusun Nilai Budaya Literasi Tahun2022



Sumber: Kemdikbudristek, 2023

Grafik IPLM & TGM 2020 - 2024



Nilai IPLM Nasional

No	Unsur Pembangunan Literasi Masyarakat	Nilai
1	Pemerataan Layanan Perpustakaan (UPLM 1)	0,4531
2	Ketercukupan Koleksi Perpustakaan (UPLM 2)	0,3793
3	Ketercukupan Tenaga Perpustakaan (UPLM 3)	0,7811
4	Tingkat Kunjungan Masyarakat (UPLM 4)	0,5327
5	Perpustakaan yang Dibina Sesuai SNP (UPLM 5)	1,0000
6	Keterlibatan Masyarakat dalam Sosialisasi Perpustakaan (UPLM 6)	1,0000
7	Anggota Perpustakaan (UPLM 7)	1,0000
	Rata-rata nilai UPLM	**0,7352**
	Nilai IPLM Nasional (Rata-rata UPLM x 100)	**73,52 (15,44)**

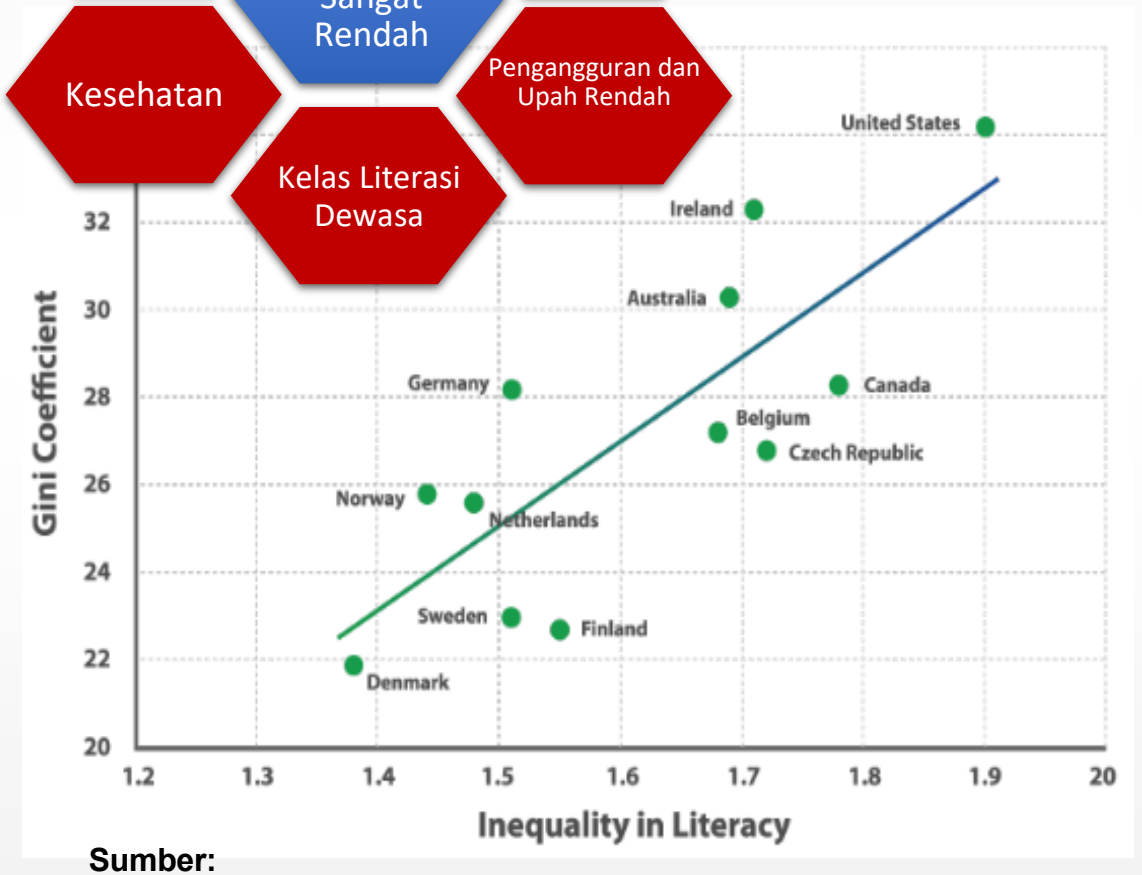
Nilai TGM Nasional

No	Dimensi TGM	Nilai	Keterangan
1	Frekuensi Membaca	77,76	5-6 kali per minggu
2	Durasi Membaca	65,36	1 jam-1 jam 59 menit per hari
3	Jumlah Bahan Bacaan	73,71	3-4 bahan bacaan dalam tiga bulan
4	Frekuensi Akses Internet	79,47	5-6 kali per minggu
5	Durasi Akses Internet	68,41	1 jam-1 jam 59 menit per hari
	Nilai TGM Nasional	**72,44**	**Sedang**

Dampak Sosial-Ekonomi Literasi

Angka Kemiskinan Menurun	Jika anak di seluruh dunia belajar membaca, 171 juta orang keluar dari kemiskinan. Setara dengan populasi Spanyol, Itali, dan UK.
Angka Kematian Muda Rendah	• Jepang dengan tingkat literasi 99% memiliki tingkat kematian bayi paling rendah, yaitu 2 dari 1000 kelahiran • Selama 4 dekade terakhir, kematian anak balita telah berkurang lebih dari setengah fakta yang dapat dikaitkan dengan peningkatan literasi perempuan
Ekonomi Lebih Kuat	• 1 dollar investasi pada literasi orang dewasa sama dengan 7.14 dollar ganti rugi masyarakat • Setiap menambah 1 tahun sekolah akan meningkatkan penghasilan pribadi hingga 10% • Tidak ada negara yang mencapai pertumbuhan ekonomi yang cepat dan berkelanjutan tanpa minimal 40% orang dewasa dapat membaca dan menulis
Partisipasi Masyarakat Tinggi	• Peserta program literasi di US melaporkan peningkatan keterlibatan sosial dan memiliki potensi lebih untuk memberikan suara daripada masyarakat diluar peserta • Keterlibatan program literasi untuk dewasa berkorelasi dengan peningkatan di serikat buruh, aksi komunitas, dan kehidupan politik nasional
Kesejahteraan & Kebahagiaan Diri Meningkat	• Di UK, 78% masyarakat literat merasa puas dengan hidupnya • 50% ibu yang berpendidikan lebih memungkinkan untuk memberikan imuniasasi pada anaknya daripada ibu yang kurang berpendidikan • Orang dewasa dengan kemampuan membaca, memahami konteks, dan memanfaatkan informasi kesehatan, lebih bahagia

SUMBER:
KEMENTERIAN PPN/BAPENNAS
WORLD REPORT: ISSUE OF LITERACY & ITS CONSEQUENCES, 2010
LITERACYWORLDWIDE.ORG/TAKEACTION



Sumber:
UNDP dalam *Education for All Global Monitoring Report (2006:144)*

Proses Penguatan Budaya Baca dan Kecakapan Literasi Sepanjang Hayat

Kandungan - Janin

Kehamilan 1.000 hari terjadi perkembangan sangat cepat sel-sel otak dan pertumbuhan serabut-serabut saraf dan cabang-cabangnya sehingga terbentuk jaringan saraf dan otak yang kompleks. Membutuhkan rangsangan, maka Bunda dapat membacakan dan juga bercerita hal-hal positif dengan membaca buku

Balita - *Golden Age*

100 miliar neuron berkembang sangat pesat dibutuhkan rangsangan psikososial berupa memperkenalkan gambar-gambar, mendongeng,membacakan buku nyaring, bermain dan berkunjung ke perpustakaan, memberikan keteladan kegiatan membaca di rumah memberikan hadiah buku bergambar. Jika tidak, akan mengalami ***atrofi*** (penyusutan) dan musnah yang akan mempengaruhi tingkat kecerdasan anak

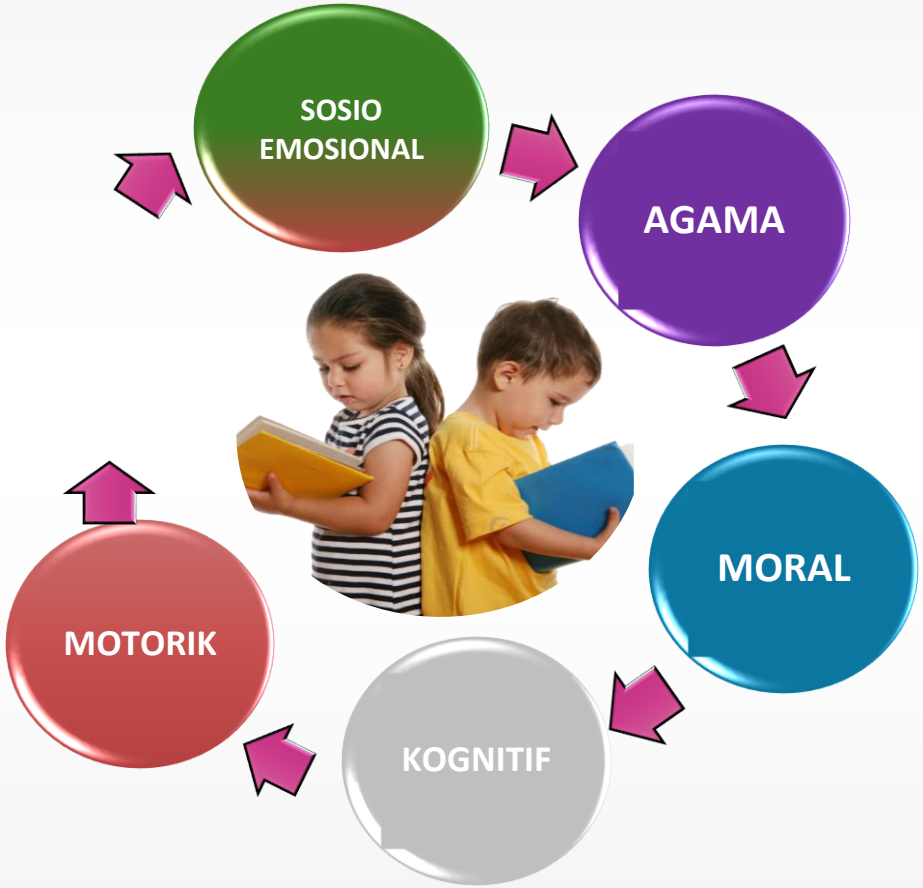
Anak - Remaja

Masa pendidikan dikembangkan kebiasaan membaca dengan berkunjung dan memanfaatkan serta bermain di perpustakaan, mengikuti lomba cerita, dongeng, lomba menulis, resensi dan penyelesaian tugas-tugas sekolah di perpustakaan serta meluangkan waktu membaca buku setiap hari

Dewasa - Lansia

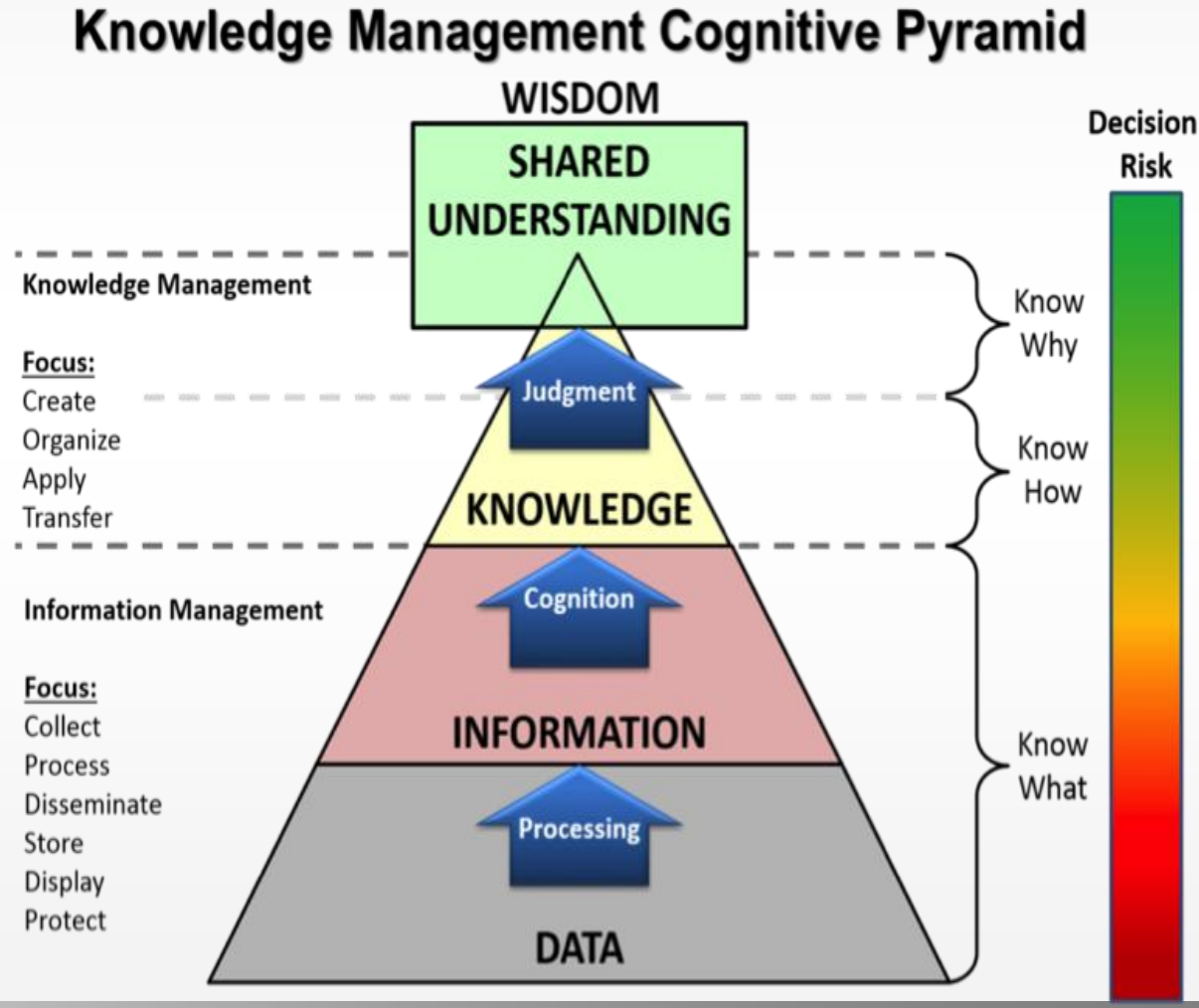
Masa bekerja dan lansia. Kegiatan membaca terus perlu ditingkatkan. Disamping meningkatkan wawasan dan keterampilan juga membaca menstimulasi mental merangsang otak terhindar dari penyakit ***Alzheimer*** (sel otak mati) dan ***Demensia*** (pikun), juga mengurangi tingkat stress dan mencegah depresi

Membaca Usia Dini



Studi melibatkan **2.581** keluarga dengan **SES** rendah menunjukkan bahwa anak yang dibacakan cerita setiap hari menunjukkan perkembangam keterampilan berpikir dan berbahasa yang lebih baik di usia 3 tahun (Raikes, dkk., dalam buku "***Experience Human Development***," edisi ke-12. Papalia & Feldman, 2012)

Hirarki Informasi Menjadi Pengetahuan



RPJMN 2025-2029 DAN KEBIJAKAN PENGUATAN BUDAYA BACA DAN KECAKAPAN LITERASI

Prioritas Nasional 4 :
Memperkuat Pembangunan Sumber Daya Manusia (SDM), Sains, Teknologi, Pendidikan, Kesehatan, Prestasi Olahraga, Kesetaraan Gender, serta Penguatan Peran Perempuan, Pemuda, dan Penyandang Disabilitas

Program Pembangunan:
Penguatan Budaya Literasi, Kreativitas, dan Inovasi

Kegiatan Pembangunan 1:
Peningkatan Kualitas Layaan Perpustakaan

ProP Peningkatan Layanan Literasi yang Berkualitas dan Merata

- Sertifikasi Pustakawan
- Bantuan Perpustakaan Umum (
- Pojok Baca Digital di Daerah
- Perpustakaan Tergabung Jejaring
- Pengembangan dan Pembinaan Perpustakaan Perguruan Tinggi
- Pengembangan dan Pembinaan Perpustakaan Sekolah, Madrasah
- Peserta Pelatihan Kepustakawanan
- Uji Kompetensi Pustakawan Secara Daring
- Peserta Pelatihan Kepustakawanan Metode Pembelajaran Bauran
- Penguatan Uji Kompetensi dan Pengembangan Lembaga Sertifikasi Profesi Bidang Perpustakaan
- Akreditasi Perpustakaan Sekolah/Madrasah dan Kecamatan/ Desa/ Kelurahan
- Akreditasi Perpustakaan Umum Provinsi/Kabupaten/ Kota, Khusus, dan Perguruan Tinggi
- Penjaminan Mutu Perpustakaan Terakreditasi

ProP Transformasi Perpustakaan berbasis Inklusi Sosial

- Perpustakaan yang mendapatkan Program Layanan Perpustakaan Berbasis Inklusi Sosial
- Layanan Perpustakaan Berbasis Inklusi Sosial di UPT Perpustakaan Proklamator Bung Karno
- Layanan Perpustakaan Berbasis Inklusi Sosial di UPT Perpustakaan Proklamator Bung Hatta

Kegiatan Pembangunan 2
Peningkatan Budaya Kegemaran Membaca

ProP Pembiasaan Kegemaran Membaca

- Koleksi KCKR yang Terhimpun
- Bahan Perpustakaan yang Diadakan
- Jurnal Elektronik yang Dilanggan
- Gerakan Indonesia Membaca
- Pengembangan dan Pembinaan Perpustakaan Umum

ProP Penguatan komunitas dan penggerak literasi

- Bantuan Perpustakaan Khusus
- Relayan Literasi Masyarakat dan KKN Tematik Literasi

Prioritas Nasional 8 :
Memperkuat penyelarasan kehidupan yang harmonis dengan lingkungan, alam, dan budaya, serta peningkatan toleransi antar umat beragama untuk mencapai masyarakat yang adil dan makmur

Program Pembanginan:
Pelestarian dan Pemajuan Kebudayaan serta Penguatan Karakter Bangsa

Kegiatan Pembangunan :
Perlindungan dan Pelestarian Warisan Budaya Basngsa

ProP Revitalisasi Manuskrip

- Naskah Kuno yang Dipreservasi
- Bahan Perpustakaan yang Dipreservasi
- Verifikasi, Validasi, Pemetaan dan Penghargaan Naskah Kuno Nusantara
- Alih Bahasa dan Alih Wahana Naskah Kuno Nusantara
- Saduran Naskah Kuno Nusantara
- Alih Aksara Naskah Kuno Nusantara
- Kajian Naskah Kuno Nusantara
- Pengarusutamaan Naskah Kuno Nusantara sebagai Ingatan Kolektif Nasional (IKON)
- Pengarusutamaan Naskah Kuno Nusantara melalui Pelestarian dan Pembinaan Lembaga di Daerah

*masih berupa indikasi hingga penetapan RPJMN 2025-2029

PERPUSTAKAAN NASIONAL
REPUBLIK INDONESIA

BANTUAN JANGKAUAN LAYANAN DAN BUKU S.D 2024

Perpustakaan hadir
demi martabat bangsa

MOBIL PERPUSTAKAAN KELILING

BUKU SIAP LAYAN
327.801 Judul
655.602 Eksemplar

(Per Lokus: 250 Judul/500 Eksemplar)

Digital libray: 249 unit
Smart LED : 367 unit
Genset : 367 unit
Modem : 118 unit
Laptop : 118 unit
Proyektor : 118 unit
Layar Proyektor : 118 unit
UPS : 20 unit
Tablet : 996 unit
Speaker : 249 unit

971 Unit Mobil

MOTOR PERPUSTAKAAN KELILING

BUKU SIAP LAYAN
25.875 Judul
51.750 Eksemplar

(Per Lokus: 125 Judul/250 Eksemplar)

193 Unit Motor

TITIKBACA

109 Tugu Baca

- 250 Ebook Offline/Online;
- 1.000 Buku Bacaan Bermutu;
- Koleksi Literasi Keluarga;
- Konten Digital Kementerian/Lembaga;
- Video edukatif;
- Game Edukatif dll.

BAHAN BACAAN BERMUTU

BUKU BACAAN BERMUTU
10.000.000 Judul
10.000.000 Eksemplar
10.000 Rak
Bimtek
Luring 2.207 Peserta
Daring 8.573 Peserta

(Per Lokus: 1000 Judul/ 1000 Eksemplar)

10.000 Lokus

POJOK BACA DIGITAL

BUKU SIAP LAYAN
147.050 Judul
294.100 Eksemplar

(Per Lokus: 350 Judul/700 Eksemplar)

PERALATAN POCADI
Komputer: 1.956
DLS : 534
Tablet: 2.017
Smart tv: 559
Wall bracket : 559
UPS: 559
Interior mebeuler
konektivitas: 559

559 Lokus

TRANSFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS INKLUSI SOSIAL

BUKU SIAP LAYAN
988.450 Judul
1.976.900 Eksemplar
Rak : 3687
Komputer: 6.435
Printer: 1.729
Modem+Paket Data: 1.594
TV : 1593
Server : 999
Ms Office : 330

(Per Lokus: 200 Judul/ 400 Eksemplar)

2.728 Lokus

PERPUSTAKAAN KOMUNITAS

BUKU SIAP LAYAN
521.375 Judul/1.042.750 Eksemplar

(Per Paket: 250 Judul/ 500 Eksemplar)

2.433 Paket

Jenis Bantuan Lainnya

Jenis Bantuan	Buku Siap Layan (Judul)	Buku Siap Layan (Eksemplar)	Rak Buku (Unit)
Bantuan Perpustakaan Daerah 3T	59.000	118.000	240
Bantuan Perpustakaan Lapas	272.770	545.540	1.046
Bantuan Perpustakaan Pondok Pesantren	716.250	1.432.500	3.715
Bantuan Perpustakaan Rumah Sakit	75.950	151.900	320
Instansi Pemerintah	7.000	18.000	12
Perbatasan	30.500	61.000	122
Pesisir	124.000	248.000	346
Revitalisasi Perpustakaan	30.000	60.000	0
Terpencil	54.000	108.000	216
Transmigrasi	86.000	172.000	356

Total Bantuan Tahun 2024

Bantuan

- **13.466.021 Judul/ 16.936.042 Eks**

- **20.060 Rak**
- **8.446 Komputer**
- **1.754 Printer**
- **1.712 Paket Internet**
- **2.519 Smart LED TV + wall bracket**
- **783 Digital Library Station (DLS)**
- **367 Genset**
- **808 UPS**
- **3.013 Tablet**
- **249 Multimedia Speaker**
- **108 Tugu Baca**

Tahun 2025

Bantuan
10.436.000.000 Eks

- Motor Keliling = 13.000 buku (52 unit)
- BBB 10.000.000 buku (10. 000 lokus) + 1.000 rak
- Puskesmas 100.000 buku (1.000 lokus)
- Bantuan komunitas 32.000 buku (320 paket)
- Sekolah Rakyat 291.000 buku dan anjungan baca 142

KERANGKA KERJA PENGUATAN BUDAYA BACA DAN KECAKAPAN LITERASI

Perpustakaan Umum Provinsi & Kabupaten/ Kota, Desa/ Kelurahan, TBM, Rumah Ibadah

Perpustakaan Khusus

Perpustakaan Sekolah/ Madrasah

Perpustakaan Perguruan Tinggi

Sistem Data Perpustakaan Terintegrasi	Penyediaan bahan bacaan dan Peningkkatan Sarana & Prasarana Layanan	Pemanfaatan Perpustakaan & Pembuadayaan Minat Baca	Peningkatan Kapasitas Tenaga Perpustakaan & Relawan	Pemberdayaan Pengerak Literasi Masyarakat
• Sosialisasi Pendataan • Pemasukan data perpustaaan dalam aplikasi https://satudata.perpusnas.go.id berbasis wilayah • Pemberian NPP	• Bantuan buku bacaan bermutu dan bacaan mendukung *Life Skill* • Dukungan sarana (Rak dan TIK) • Layanan digital (iPusnas, Bintangpusnas.edu, eresources) • Bantuan Layanan MPK, Pocadi, Motor, Titik Baca • Modernisasi fasilitas layanan perpustakaan (DAK)	GERAKAN INDONESIA MEMBACA • Membaca Nyaring • Resensi Buku • Sepekan Satu Buku • Membacakan Cerita/Lomba Bertutur • Literasi Desa	• Bimtek tenaga perpustakaan sekolah/madrasah dan PT • Pembekalan Pelatih Ahli • Fasilitator daerah • Bimbingan teknis pengelola perpustakaan Desa/TBM • Pertemuan pembelajaran sebaya	• Duta Baca Indonesia • Bunda Literasi • Aktivis Literasi/Komunitas • Relawan Literasi Masyarakat (Relima) • KKN Tematik Literasi
• Pemantauan berkala • Evaluasi berbasis data • Kajian IPLM & TGM • Dokumentasi dampak	**Perpustakaan Terbaik, Pustakawan Berprestasi, Lomba Invosai Perpustakaan PT, Lomba Bertutur Nasional, Lomba Penulisan Buku Potensi Lokal, Membaca Nyaring, Nugra Jasadharma Pustaloka (Pegiat, Masyarakat, Pemda, Komunitas, *Lifetime Achievement***	• Reformulasi Instrumen Akreditasi Basis Kinerja/Dampak • Integrasi Akreditasi Perpustakaan Sekolah dengan BSAPN • Penerbitan Sertifikat	Publikasi melalui media cetak nasional, lokal dan media daring (termasuk media sosial) Perpusnas dan Daerah	• Pembelajaran mendalam Berbasis Perpustakaan (SD,SMP,SMA) • Pemberdayaan perpustakaan PT, Sekolah, Desa/Kel & TBM/Komunitas • Rapat koordinasi Nasional dan Daerah • Penerbitan kerangka kebijakan daerah tentang Perpustakaan • Pertemuan pemangku kepentingan tingkat nasional dn provinsi
Pemantauan, Evaluasi & Kajian Dampak	**Penghargaan**	**Akreditasi**	**Publikasi**	**Pembinaan Perpustakaan & Penguatan Ekosistem Literasi Nasional dan Daerah Berkelanjutan**

DSA | PPUK | P3SMPT | PAPPBB | PUSBINAWAN | PUSDATIN | DDPKP | PUJASINTARA | PUSDIKLAT | BIRO RENKEU | BIRO HOKH

Kemendikdasmen & Kemendiktisaintek | **Kementerian Desa dan PDT** | **Kementerian Agama** | **Kementerian PPPA** | **Kementerian Komdigi & Kemen Imigrasi dan Pem** | **Kementerian Kesehatan & BKKBN** | **Kemen Hukum** | **Kemendagri & Pemda**

Layanan Perpustakaan Dalam Penguatan Budaya Baca dan Literasi

Model Layanan	Jumlah Sd. 2025	Pengguna Sd. 2025	Keberlanjutan
Moda Layanan (MPK, Motor, TPBIS)	• 13.583.604 Judul • 17.062.232 Eksemplar • 30.749 Rak • 8.635 Komputer • 1.943 Printer • 176 Tugu Baca	2.900.431 Kunjungan Perpustakaan Frekuensi membaca 5-6 kali perminggu, dengan durasi 1 jam – 1 jam 59 menit per hari, TPBS sebanyak 8 juta (Sumber: Data IPLM & TGM 2024)	RPJMN 2025-2029 (Prioritas Nasional) Renstra Perpusnas 2025-2029
Layanan Digital & Interoperabilitas	• Ipusnas, • Bintang Pusnas, • Web – Web Perpusnas	1. Pengguna Ipusnas: **3.872.223** 2. Pengguna Bintang Pusnas Edu: **2.045.549** 3. Pengunjunga Web – Web Perpusnas: **119.500**	RPJMN 2025-2029 Renstra Perpusnas 2025-2029
Layanan AI	?	?	?

Definisi **Kecerdasan Artifisial**

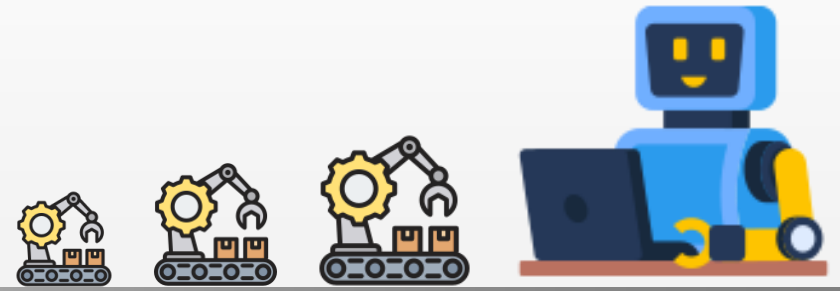
Rujukan	Definisi
EU Artificial Intelligence Act (EU AI Act)	Sistem yang dirancang untuk beroperasi dengan elemen otonomi dan, berdasarkan data dan input yang disediakan mesin dan/atau manusia, menyimpulkan cara mencapai serangkaian tujuan tertentu menggunakan pembelajaran mesin dan/atau pendekatan berbasis logika dan pengetahuan, dan menghasilkan output yang dihasilkan sistem seperti konten (sistem KA generatif), prediksi, rekomendasi, atau keputusan, yang mempengaruhi lingkungan tempat sistem KA berinteraksi.
ISO/IEC 22989:2022	Sistem rekayasa yang menghasilkan keluaran seperti konten, prakiraan, rekomendasi, atau keputusan untuk serangkaian tujuan yang ditentukan manusia.
The OECD AI Principles	Sistem berbasis mesin dengan tujuan eksplisit atau implisit untuk menyimpulkan, berdasarkan input yang diterimanya, dengan hasil keluaran seperti prediksi, konten, rekomendasi, atau keputusan, yang dapat mempengaruhi lingkungan fisik atau virtual. Sistem KA yang berbeda memiliki tingkat otonomi dan kemampuan beradaptasi yang berbeda-beda setelah diterapkan.
UNESCO Recommendation on the Ethics of AI	Teknologi pemrosesan informasi yang mengintegrasikan model dan algoritma yang menghasilkan kapasitas untuk belajar dan melakukan tugas-tugas kognitif yang mengarah pada hasil seperti prediksi dan pengambilan keputusan dalam lingkungan material dan virtual.
ASEAN Guide on AI Governance and Ethics	Sistem berbasis mesin atau rekayasa yang dapat, untuk serangkaian tujuan tertentu, menghasilkan keluaran seperti prediksi, rekomendasi, atau keputusan yang memengaruhi lingkungan nyata atau virtual.

Sumber: Buku Putih Peta Jalan Kecerdasan Artifisial Nasional (2025) Kementerian Komunikasi dan Digital

Bedasarkan rujukan pengertian disamping, Definisi KA dalam peta jalan KA Nasional adalah

“Teknologi yang berfokus pada pengembangan sistem, dengan tujuan yang eksplisit atau implisit, yang mampu, secara otonom atau semi-otonom, memproses data & informasi berdasarkan berbagai variasi masukan yang diterimanya untuk menghasilkan keluaran berupa prediksi, rekomendasi, konten, atau keputusan lainnya yang berdampak pada lingkungan fisik maupun digital.”

Kecerdasan Artifisial (KA) adalah teknologi yang memungkinkan mesin untuk meniru kemampuan kognitif manusia, seperti belajar, berpikir, dan beradaptasi.

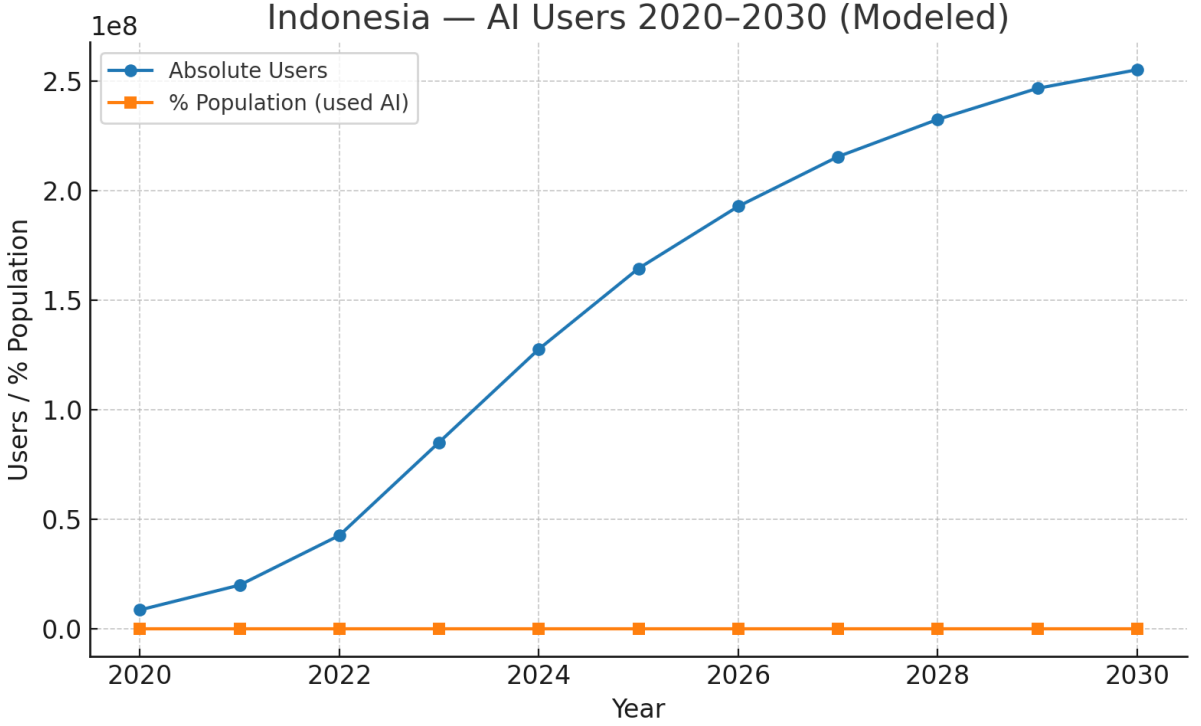


Pengguna Kecerdasan Artifisial?

Indonesia dikenal sebagai negara ASEAN yang memiliki populasi penduduk terbanyak, pemasaran AI di negara ini terbilang cukup sukses.

Penggunaan teknologi Kecerdasan Artifisial atau atau sinkat AI di Indonesia menunjukkan tren peningkatan yang signifikan.

OpenAI telah berhasil menjangkau 77% populasi Indonesia, yaitu mereka yang sudah menjadi pengguna internet aktif.



Grafik tersebut menunjukkan bahwa jumlah pengguna AI di Indonesia diproyeksikan meningkat pesat dari sekitar **8,5 juta orang (3% populasi)** pada 2020 menjadi **hampir 255 juta orang (90% populasi)** pada 2030.

Prinsip Etika & Nilai Etika

Kecerdasan Artifisial

Etika AI adalah seperangkat prinsip moral yang akan berfungsi sebagai landasan yang mematikan bahwa proses **pengembangan, penerapan** & **pemanfaatan** AI dilaksanakan secara bertanggung jawab, adil, transparan,menghormati privasi, menjamin keamanan, memungkinkan pengawasan manusia, serta sejalan dengan ketentuan hukum yang berlaku.

PEDOMAN ETIKA AI DIGUNAKAN SEBAGAI PEDOMAN BAGI:

Pengguna

Pengguna Akhir, pihak yang menggunakan sistem AI secara langsung melalui antarmuka pengguna atau layanan berbasis AI.

Pelaku Sektor

Penyedia Data, Pengembang AI, Penyedia Sistem AI, dan Penyelenggara Sistem AI.

Pemangku Kebijakan

Kementerian/Lembaga yang bertugas mengawasi dan mengeluarkan pengaturan terhadap sektornya dan badan usaha yang memiliki kewenangan untuk menetapkan kebijakan di perusahaan.

9 Nilai Etika

Kecerdasan Artifisial (AI)

Kemanusiaan

AI harus menjunjung hak asasi manusia, nilai sosial, kepercayaan, serta menghargai pemikiran setiap orang.

Keamanan

AI wajib melindungi data, privasi, dan hak pengguna agar tidak ada pihak yang dirugikan.

Aksesibilitas

Semua orang memiliki hak yang sama dalam mengakses penyelenggaraan AI.

Transparansi

AI harus bersifat inklusif, tidak diskriminatif, serta memberi kesempatan yang sama bagi semua pengguna.

Kredibilitas dan Akuntabilitas

Informasi yang dihasilkan AI harus dapat dipercaya dan dapat dipertanggungjawabkan.

1 6

Perlindungan Data Pribadi

AI harus memastikan perlindungan data pribadi sesuai hukum yang berlaku.

2 7

Pembangunan dan Lingkungan Berkelanjutan

AI harus mempertimbangkan dampak terhadap manusia, lingkungan, dan makhluk hidup lain demi keberlanjutan dan kesejahteraan sosial.

3 8

Kekayaan Intelektual

Penggunaan AI harus menghormati dan melindungi hak kekayaan intelektual sesuai peraturan.

4 9

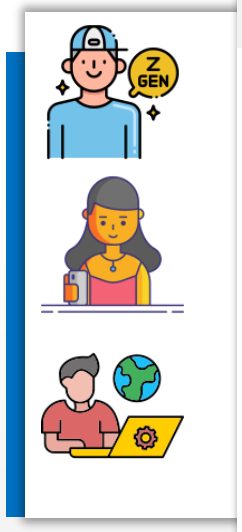
Keadilan

AI wajib menghindari diskriminasi serta memberikan perlakuan yang adil kepada semua pihak.

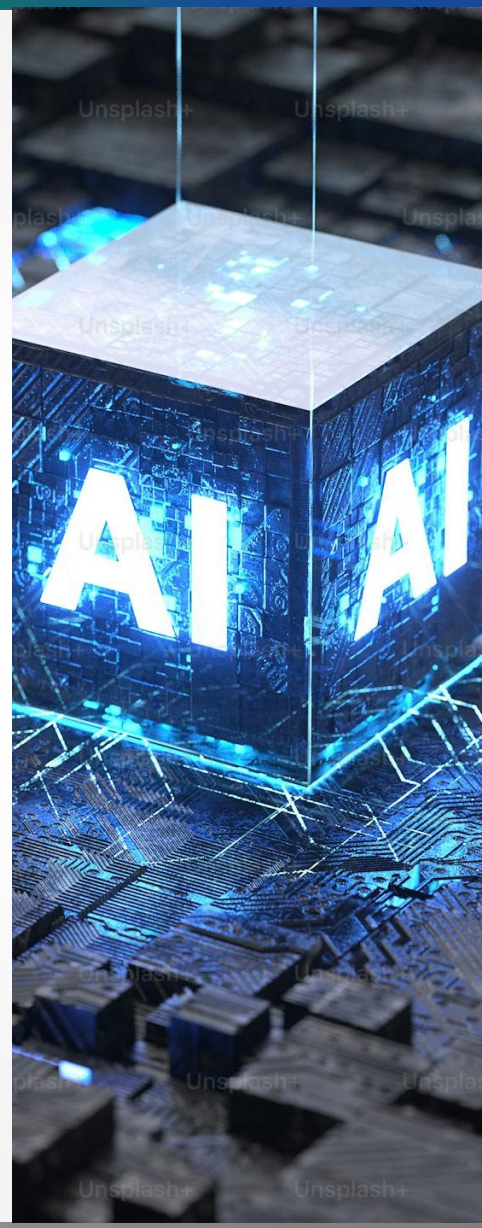
5

Sumber: Buku Putih Peta Jalan Kecerdasan Artifisial Nasional (2025) Kementerian Komunikasi dan Digital

Demografi Pengguna



Kelompok Usia/Profesional	Jumlah Pengguna	Jenis Penggunaan	Proyeksi Penggunaan
Gen Z (18-24 tahun)	2 juta	Pendidikan, Hiburan, Media Sosial	40%
Milenial (25-40 tahun)	3 juta	Pemasaran, E-Commerce	35%
Profesional TI	1,5 juta	Pengembangan AI, Otomasi	50%



Kategori Penggunaan Kecerdasan Artifisial di Indonesia

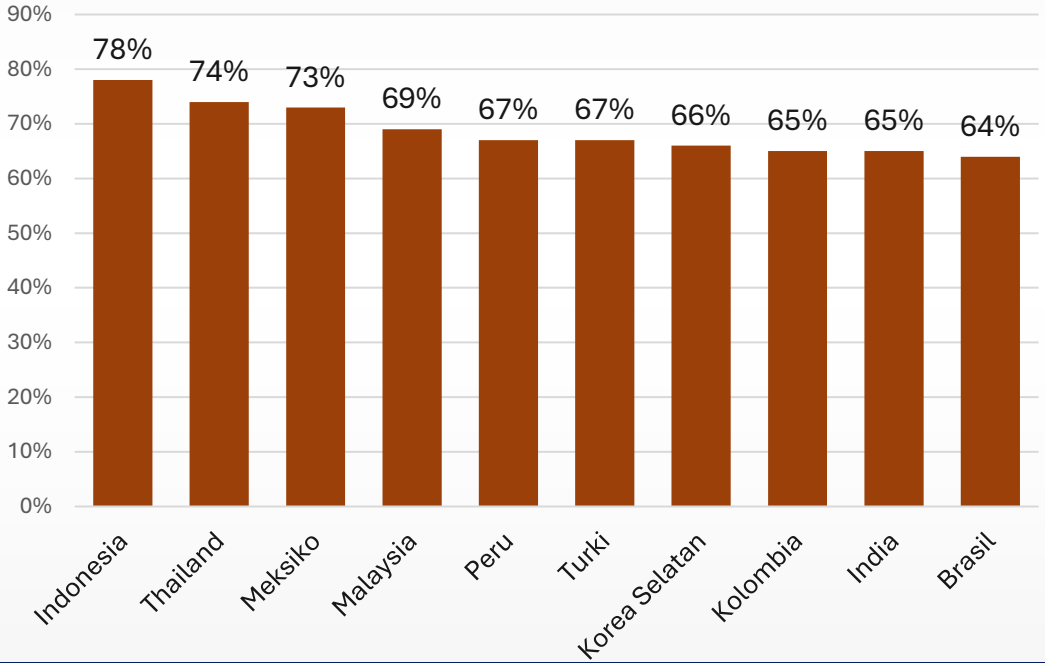
	Pemasaran	Pendidikan	Kesehatan	Manufaktur	Telekomunikasi
Jumlah Pengguna AI	1,5 juta	2 juta	1 juta	500 ribu	700 ribu
Persentase Pengguna	12%	15%	10%	5%	8%
Proyeksi Pertumbuhan	20% per tahun	25% per tahun	18% per tahun	30% per tahun	15% per tahun

Berdasarkan Industri

Industri	Penggunaan AI	Jumlah Pengguna AI	Proyeksi Pertumbuhan
Perbankan	Chatbot, Fraud Detection	500 ribu	15% per tahun
E-Commerce	Rekomendasi Produk, Customer Insights	1 juta	20% per tahun
Telekomunikasi	Analisis Data Pelanggan, Optimisasi Jaringan	700 ribu	12% per tahun

Pemanfaatan AI di Indonesia

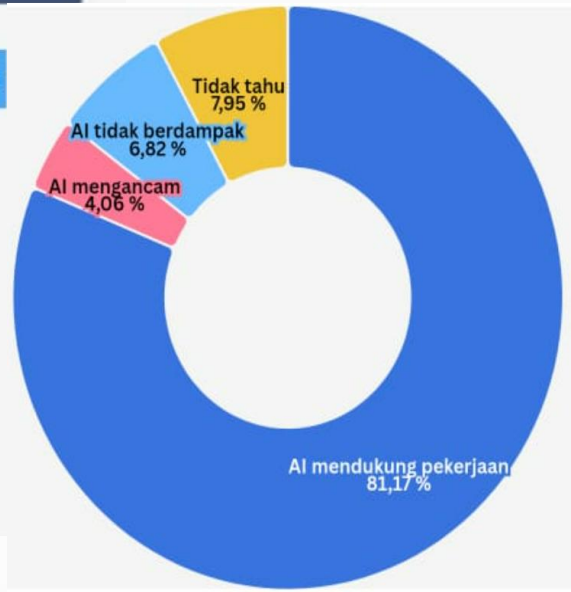
Survey yang dilalukan Ipsos, terdapat 78% responden Indonesia menyatakan bahwa AI lebih memberikan manfaat daripada kerugian.



Data diambil dari 22.816 responden dari 31 negara (21-74 tahun karakteristik pebisnis, terdidik & mahasiswa periode survey dari 26 Mei – 9 Juni 2023.

Sumber: katadata.co.id

Dampak AI Terhadap Profesi Pustakawan



- AI mendukung pekerjaan Pustakawan 81,17%
- Disrupsi teknologi dan relevan profesi 29,71%
- Penurunan minat baca dan kunjungan 27,11%

Data survey Kompas 20-29 Agustus 2025 terhadap 616 responden dipih berdasarkan kriteria tertentu dan partisipasi bersifat terbuka.

Sumber: Kompas.id. Akal Imitasi, Profesi Pustakawan Diuji, 16 September 2025

Bagaimana nasib pustakawan Indonesia di Era Kecerdasan Artifisial?

Riset Microsoft Research (2025) mencatat, **pustakawan**, kurator, dan arsiparis termasuk profesi yang cukup terdampak Kecerdasan Artifisial.

Posisi profesi pustakawan: berada di persimpangan antara ancaman dan peluang di era AI.

Manfaat Kecerdasan Artifisial

Mampu memilah informasi valid, mendukung pembelajaran, mempercepat layanan, serta memperkuat peran strategis pustakawan.

Ancaman

Risiko terdisrupsi, kehilangan relevansi, minat baca menurun, kesejahteraan rendah, jalur karier buntu, dan kurang apresiasi.

Peluang

AI membantu efisiensi kerja, mulai dari pengolahan data, pencarian informasi, manajemen koleksi, hingga penyusunan kebijakan.

Penentu Masa Depan

Inovasi, kompetensi, sertifikasi, pelatihan, serta dukungan sistemik dan kolaborasi lintas profesi.

Peran Baru Pustakawan

Sebagai motor literasi digital dan pendidikan di tengah arus informasi yang deras.

Sumber: Artikel Kompas **Bagaimana Nasib Pustakawan Indonesia di Era Akal Imitasi?** Oleh Satrio Pangarso Wisanggeni, Sri Rejeki, Ratna Sri Widyastuti, Albertus Krisna, M Puteri Rosalina, Frans Pati Herin, Nasrun Katingka, Mohamad Final Daeng, Cornelius Helmy Herlambang, Ambrosius Harto
(17 September 2025)

Pemanfaatan Kecerdasan Artifisial untuk Sistem Pendidikan

Bantuan untuk Pelajar & Mahasiswa

KA membantu menyelesaikan masalah kompleks di pendidikan, misalnya melalui kalkulator pintar yang mempercepat & meningkatkan akurasi perhitungan.

Peran AI untuk Tenaga Pengajar

KA membantu guru & dosen menyesuaikan materi, mengajar lebih fleksibel melalui The Lab System, & memberi bimbingan personal lewat Virtual Mentor.

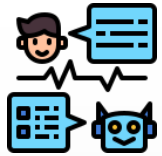
Penerjemahan Bahasa & Pengolahan Teks

KA memudahkan penerjemahan otomatis materi pembelajaran, sehingga pengajar & pelajar dapat mengakses sumber dari berbagai bahasa dengan lebih mudah.

Program Learning by Asking (LBA)

LBA adalah metode pembelajaran interaktif yang memanfaatkan video & tanya jawab, di mana sistem otomatis menghasilkan & mengembangkan pertanyaan dari isi video.

Penggunaan Chatbot dalam Pembelajaran



Chatbot melalui Web Server memfasilitasi interaksi siswa dengan materi, memberikan jawaban dalam berbagai format untuk pengalaman belajar dinamis.

KA membawa manfaat besar bagi pendidikan dengan memecahkan masalah, meningkatkan efisiensi, & membuat pembelajaran lebih personal, namun perlu diimbangi kesadaran akan risiko seperti ketergantungan teknologi & privasi data.

Sumber: *Sizing the Prize* (PwC), *Automation and the Future of Work in Indonesia* (McKinsey), dan *Racing Towards The Future* (EDBI); Diolah Litbang *Kompas*/WRD
Infografik: Gunawan

Fenomena *Post Truth*

Kamus Oxford; *Word of the Year* (2016), mendefinisikan dimana **"fakta objektif kurang berpengaruh dibanding emosi & keyakinan pribadi"** dalam membentuk opini publik. Post-truth adalah era di mana informasi yang viral atau mengandung muatan emosional lebih mudah dipercaya daripada data obyektif.

Faktor Penyebab Era *Post-Truth* (Peran Media Sosial)

Penetrasi Internet & Media Sosial	Algoritma & Echo-Chamber	Bias Kognitif & Konfirmasi Pribadi	Kecepatan & Volume Informasi	Polaritas Politik
Akses internet yang sangat luas di Indonesia (191 juta pengguna aktif pada awal 2022) memperbanyak sumber informasi. Namun tidak diimbangi literasi digital; budaya baca yang rendah membuat masyarakat rentan termakan hoaks.	Algoritma media sosial memprioritaskan konten berdasarkan interaksi pengguna (filter bubble), setiap orang hanya melihat informasi sesuai preferensi. Kondisi ini menciptakan *ruang gema* di mana sudut pandang lain sulit diterima. Akibatnya, polarisasi makin tajam & konflik ideologis mudah dipicu.	Secara psikologis, individu cenderung mencari informasi yang memperkuat keyakinannya (confirmation bias). Dalam era post-truth, bias ini dieksploitasi oleh pembuat konten manipulatif - *deepfake*.	Arus informasi yang sangat cepat lewat media sosial membuat banyak orang tidak sempat memverifikasi sebelum berbagi. Internet memberi peluang siapa saja menjadi produsen berita; sifat real-time & viral mendorong penyebaran konten tanpa dicek kebenarannya.	Di Indonesia, kontestasi politik & isu identitas (agama, etnis) kerap dibumbui hoaks untuk meraih simpati pemilih. Strategi retorika populer seperti penyebutan istilah "cebong–kampret" menciptakan *fakta alternatif* demi memenangkan dukungan kelompok tertentu.

Dampak *Post-Truth* di Indonesia

POLITIK

Post-truth merusak demokrasi, dengan maraknya hoaks politik yang menyerang semua kandidat & memicu perpecahan, mengalihkan fokus kampanye dari program kerja ke retorika populis.

KESEHATAN

Pandemi COVID-19 dibanjiri hoaks & teori konspirasi yang menyesatkan, menimbulkan kepanikan, ketakutan terhadap vaksin, & menghambat penanganan pandemi.

PENDIDIKAN

Pandemi COVID-19 dibanjiri hoaks & teori konspirasi yang menyesatkan, menimbulkan kepanikan, ketakutan terhadap vaksin, & menghambat penanganan pandemi.

Strategi & Upaya Mengatasi *Post-Truth*

Peningkatan Literasi Digital &Literasi Kritis	Regulasi & Kebijakan Platform	Peran Jurnalisme & Cek Fakta	Kolaborasi Multi-Pihak
Program edukasi literasi media di sekolah & masyarakat perlu diperkuat. Kampanye publik seperti *#SaringSebelumSharing* mengajak setiap orang berhati-hati membagikan informasi. Pelatihan berpikir kritis juga krusial agar pengguna media sosial tidak mudah terpengaruh konten emosional.	Pemerintah & pembuat platform perlu menegakkan aturan yang jelas. Misalnya, mengharuskan platform mengidentifikasi & menghapus konten palsu secara transparan. Penegakan UU ITE & kerja sama "code of conduct" antara negara & perusahaan teknologi dapat mempercepat pelabelan atau pembatasan hoaks.	Media massa berkualitas & lembaga pemeriksa fakta (seperti Mafindo, TurnBackHoax, CekFakta.com) harus aktif meluruskan disinformasi. Jurnalisme investigasi & transparansi sumber dapat membantu publik mendapatkan informasi valid.	Upaya melawan post-truth bukan tanggung jawab satu pihak. Pemerintah, akademisi, media, & komunitas masyarakat sipil perlu bersinergi. Misalnya, lembaga pendidikan tinggi dapat mengadakan seminar literasi digital, sementara organisasi masyarakat mendorong *vaksinasi informasi* dengan menyebarkan konten positif.

Fenomena Brain Rot

Oxford Word of the Year 2024

Mendefinisikan *brain rot* sebagai "penurunan kondisi mental seseorang yang disebabkan oleh konsumsi berlebihan materi daring yang dianggap sepele".

Brain rot (harfiah "pembusukan otak") diartikan sebagai menurunnya kemampuan mental atau intelektual seseorang akibat konsumsi konten daring yang &gkal & berlebihan. Istilah ini menggambarkan penurunan fokus, daya ingat, & berpikir kritis karena paparan konten online berkualitas rendah.

KARAKTERISTIK UTAMA

Gejala Perilaku
Cenderung memilih *scrolling* di media sosial daripada berinteraksi langsung, sulit melepaskan diri dari gawai, & sering memeriksa notifikasi. Rentan mengalami gangguan tidur (insomnia) & kelelahan mata.

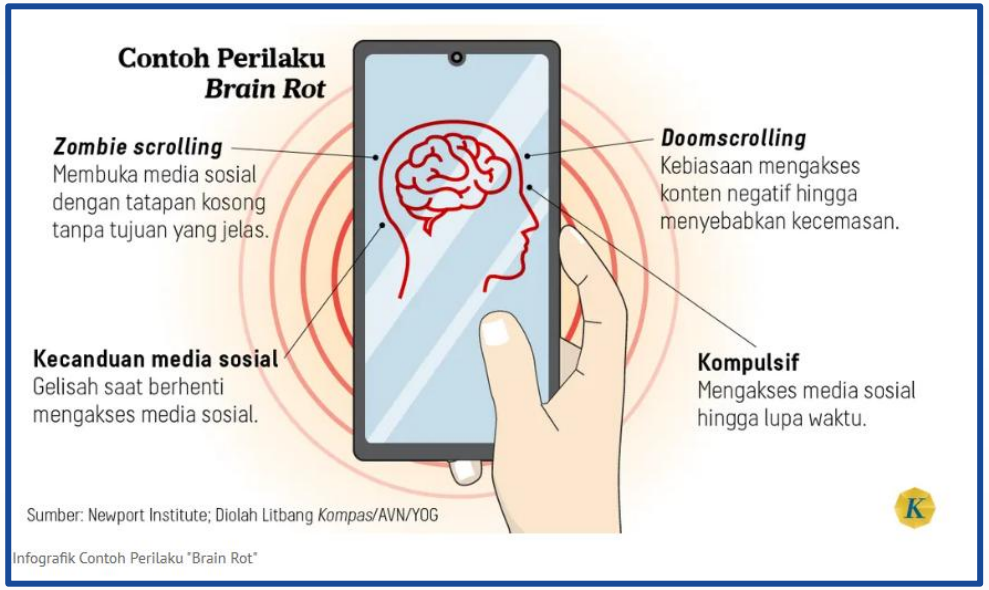
Penurunan Fungsi Kognitif
Melemahnya daya ingat, penurunan fokus/konsentrasi, & kemampuan analisis yang rendah. Lebih cepat bosan dengan informasi panjang & kesulitan berpikir kritis atau mendalam. .

Overstimulasi Digital
Rangsangan cepat dari video pendek (TikTok, Reels, YouTube Shorts), meme, & konten viral membuat otak terbiasa menerima informasi instan tanpa tantangan intelektual.

Perilaku Negatif Terkait
Kebiasaan *doomscrolling* (scrolling berita negatif tanpa henti) & *zombie scrolling* dikaitkan dengan stres psikologis, kecemasan, serta depresi.

FAKTOR PENYEBAB

- Media Sosial & Konten Instan
- Informasi Berlebihan & &gkal
- Kurangnya Aktivitas Fisik & Ragam Stimulasi
- Pengaruh Algoritma Konten
- Umpan Balik Dopamin (Kecanduan Digital



Infografik Contoh Perilaku "Brain Rot"

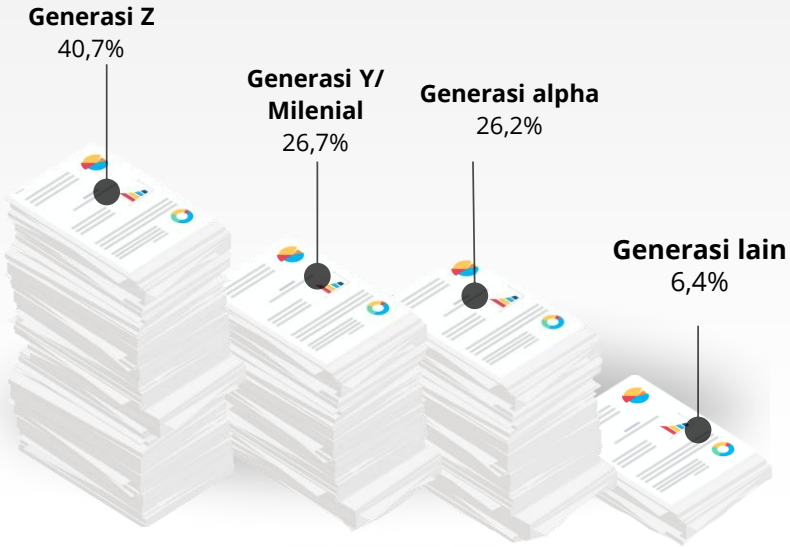
Strategi & Solusi Mengurangi Risiko Brain Rot

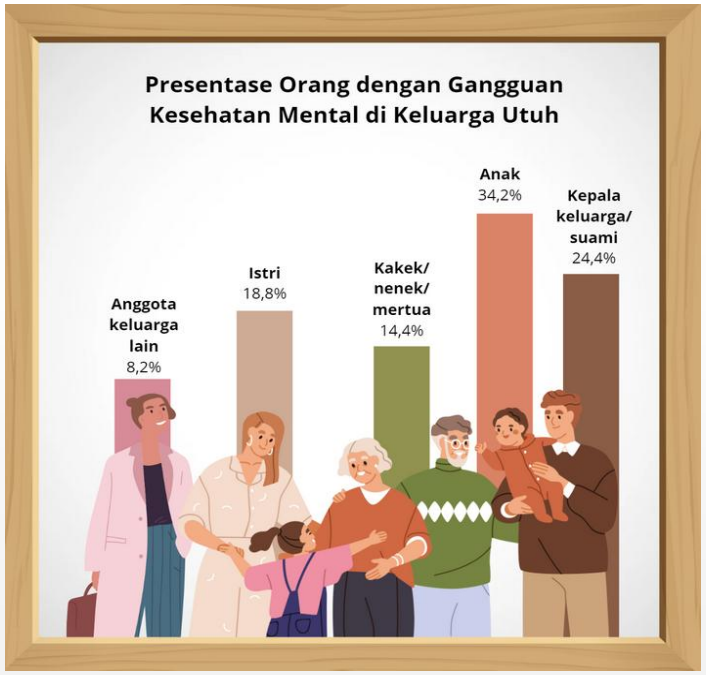
Literasi Digital	Manajemen Waktu Layar & Mindfulness	Aktivitas Alternatif & Pembelajaran Menarik	Peran Orang Tua & Pendidik
Ajarkan remaja untuk memilah & mengevaluasi konten yang dikonsumsi. Perkuat literasi media (media literacy) agar siswa mampu memilih sumber informasi berkualitas & mengenali konten hoaks atau tidak bernilai.	Batasi durasi penggunaan gawai. Terapkan kebijakan seperti *digital detox* (waktu jeda tanpa gawai) & teknik fokus penuh (mindfulness).	Galakkan kegiatan non-digital, seperti olahraga rutin, hobi kreatif, atau permainan tradisional, untuk mengalihkan ketergantungan pada layar.	Orang tua perlu memberi contoh bijak bermedia sosial (misalnya tidak selalu memegang ponsel) & menetapkan aturan penggunaan gadget (jam bebas layar, pengawasan konten).

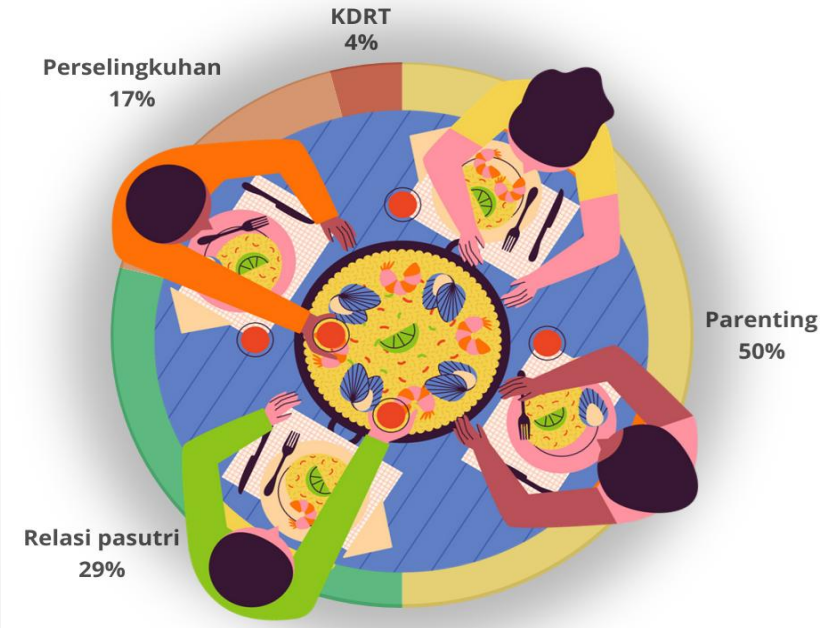
Dampak Kesehatan Medsos dan AI di Indonesia

Komposisi Anak dengan Gangguan Kesehatan Mental di keluarga Utuh Menurut Generasi

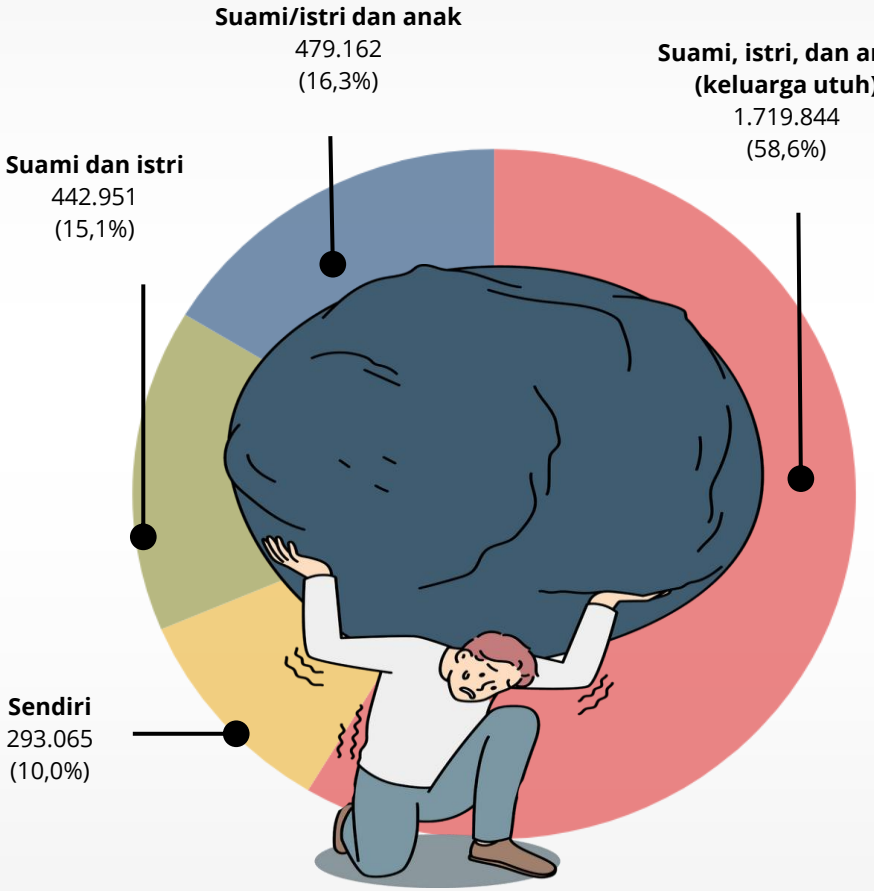
Total: 587.342 anak







Orang dengan Gangguan Kesehatan Mental Menurut Komposisi Keluarga



Sumber: Data Mikro Susenas BPS Maret 2022; Diolah Kompas/XNA/JUD/PUT

5 Dampak Negatif Penggunaan AI

Pengangguran Akibat Otomatisasi

Otomatisasi berbasis AI berpotensi menggantikan banyak pekerjaan manusia di berbagai sektor, mengancam hingga 30% profesi pada 2030.

Ketimpangan Sosial & Bias

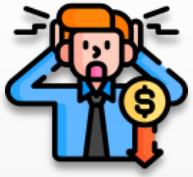
Algoritma AI dalam perekrutan dapat memperkuat diskriminasi berdasarkan ras, kelas sosial, atau karakteristik lainnya.

Risiko Privasi Data

AI memproses data pribadi yang rentan diakses atau disalahgunakan tanpa perlindungan hukum yang memadai.

Ancaman Senjata Otonom

AI dapat digunakan untuk menciptakan senjata mematikan yang bekerja tanpa kendali manusia, meningkatkan risiko keamanan global.



Krisis Keuangan

AI dalam perdagangan algoritmik dapat memicu volatilitas ekstrem dan ketidakstabilan pasar tanpa pengawasan manusia.

Dampak Perkembangan AI di Perpustakaan

- Perkembangan teknologi AI memengaruhi **dunia perpustakaan**;
- **Pustakawan** dituntut untuk **adaptif** terhadap perubahan;
- Fokus pada **layanan informasi** yang **prima dan relevan**

Kecerdasan Artifisial (AI): kecerdasan buatan yang meniru proses berpikir manusia

Layanan Prima: layanan yang memenuhi kebutuhan pengguna secara cepat, tepat, dan memuaskan

IMPLEMENTASI LAYANAN PRIMA DI PERPUSTAKAAN **(FRONT END)**

Sementara itu Majhi and Mukherjee (2023), mendiskusikan implementasi layanan **front end** pada perpustakaan

- **Rekomendasi Personalisasi**: AI dapat menganalisis data pengguna dan merekomendasikan buku, artikel, dan sumber daya lainnya yang disesuaikan dengan preferensi dan riwayat membaca individu.
- **Chatbot dan Asisten Virtual**: Chatbot dapat membantu pengguna menemukan informasi, menjawab pertanyaan, dan menavigasi katalog serta layanan perpustakaan.
- **Otomatisasi Peminjaman dan Pengembalian**: Sistem AI dapat memperlancar proses peminjaman, mengurangi waktu tunggu, dan memberikan lebih banyak waktu bagi staf untuk tugas lainnya.
- **Analisis Prediktif**: AI dapat memprediksi tren permintaan buku dan pola penggunaan, membantu perpustakaan dalam mengelola inventaris dan merencanakan akuisisi lebih efektif.
- **Peningkatan Fungsi Pencarian**: Pemrosesan Bahasa Alami (NLP) dapat memperbaiki fungsi pencarian, memungkinkan pengguna menemukan informasi dengan lebih intuitif.

IMPLEMENTASI LAYANAN PRIMA DI PERPUSTAKAAN **(BACK END)**

Rubin, Chen, and Thorimbert (2010) secara umum mendeskripsikan Implementasi AI di layanan ***back end*** perpustakaan dilakukan sebagai langkah strategis untuk menjawab tantangan dan kebutuhan masyarakat yang semakin dinamis melalui:

- **Implementasi smart catalog:** Menggunakan AI untuk secara otomatis mengkategorikan buku berdasarkan metadata dan konten.
- **Pengindeksan:** Menggunakan teknologi pemrosesan bahasa alami (NLP) untuk mengindeks buku dan artikel dengan lebih baik, memudahkan pencarian oleh pengguna.
- **Analisis Data Pengguna:** dimana AI dapat membantu dalam menganalisis data pengguna untuk memberikan *insight* yang lebih dalam tentang perilaku dan kebutuhan pengguna.
- **Personalisasi Layanan:** Menggunakan algoritma pembelajaran mesin untuk merekomendasikan buku dan materi lain berdasarkan preferensi dan riwayat peminjaman pengguna.
- **Prediksi Kebutuhan:** Menganalisis pola penggunaan untuk memprediksi kebutuhan koleksi di masa depan dan membantu dalam pengambilan keputusan pengadaan.

Teknologi Kecerdasan Artifisial (AI) yang Digunakan di Perpustakaan

Otomasi Katalog dan Metadata

Machine learning digunakan untuk mengotomatisasi klasifikasi, pengkatalogan, dan *metadata enrichment*, mempermudah pengelolaan koleksi termasuk naskah kuno.

Chatbot Layanan Referensi

Chatbot berbasis AI membantu pemustaka mencari informasi koleksi secara cepat, termasuk melalui platform seperti WhatsApp.

Sistem Rekomendasi Buku

Algoritma AI menyarankan buku atau bahan pustaka berdasarkan riwayat pencarian & minat pengguna.

Analisis Perilaku Pengguna

AI menganalisis data pinjaman dan pencarian untuk menyesuaikan koleksi dan layanan literasi secara personal.

Digitalisasi dan OCR

AI OCR *(Optical Character Recognition)* digunakan untuk mengenali teks pada koleksi non-Latin, mendukung transliterasi dan penerjemahan naskah kuno.

Asisten Suara Pintar

Potensi penggunaan *voice assistant* untuk pencarian koleksi dan penyampaian informasi secara verbal di perpustakaan.

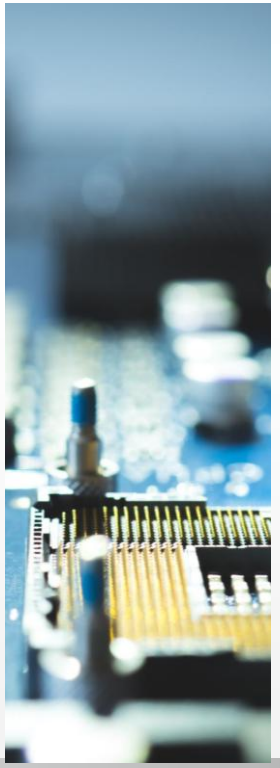
Contoh:

Rancangan *Chatbot* Layanan Perpustakaan

Chatbot berbasis AI membantu pemustaka mencari informasi koleksi secara cepat, termasuk melalui platform seperti WhatsApp.

Peluang Pustakawan di Era AI

- Otomatisasi layanan meningkatkan peluang efisiensi kerja
- Kecepatan akses informasi dan membantu memilah dan mempercepat layanan perpustakaan
- Analisis kebutuhan pengguna, riset dan literasi digital
- Pengembangan koleksi digital berbasis data pengguna



Tantangan Pustakawan di Era AI

- Kesenjangan literasi digital bagi pustakawan
- Etika dan privasi data pengguna
- Integrasi sistem AI dalam infrastruktur dan layanan perpustakaan
- Resistensi terhadap perubahan teknologi
- Pengembangan kompetensi, inovasi pustakawan

Strategi Kebijakan AI Terhadap Kepustakawanan Indonesia

Etika	Kebijakan	Infrastruktur & Data	Pendidikan	Investasi Pembiayaan
Penguatan Kerangka Etika Nasional AI Bidang Perpustakaan Penyusunan pedoman dan kebijakan nasional etika AI bidang perpustakaan adaptasi nilai-nilai etika baik pengembangan, penerapan dan pemanfaatan. **Peningkatan Kapasitas dan Kesadaran Etika** • Tingkatkan literasi etika AI kepada pengelola perpustakaan, pustakawan, pegiat literasi dan menjadikannya bagian dari *Core Values* melalui forum, lokakarya, dll. • Meningkatkan pengawasan, pelaporan, dan evaluasi kebijakan etika AI yang melibatkan multipihak secara sukarela.	**Penguatan Kerangka Regulasi & Tata Kelola** Kebijakan nasional AI bidang Perpustakaan dengan standar nasional, dan harmonisasi regulasi digital nasional, serta penyusunan pedoman teknis tata kelola AI bidang Perpustakaan yang terintegrasi seluruh jenis perpustakaan di Indonesia dan luar negeri. **Kolaborasi & Partisipasi Multi-Pihak** • Mendorong kolaborasi dan Kerjasama pengembangan AI Perpustakaan dan forum multi-stakeholder, keterlibatan publik melalui literasi dan edukasi AI, serta kolaborasi antar sektor. • Keselarasan kebijakan AI bidang Perpustakaan dengan Peta Jalan Nasional Kecerdasan Artifisial.	**Penguatan Regulasi Perpustakaan dan Perlindungan Data** • Percepat implementasi Revisi UU 43/2007 dengan memuat prinsip etika dan kebijakan serta perlindungan data dalam sistem AI Perpustakaan. • AI perlu menjadi bagian dari infrastruktur resmi kerja Sistem Nasional Perpustakaan, bukan sekadar eksperimen pribadi. • Pengembangan ChatGPT khusus perpustakaan dan secara resmi terintegrasi dengan sistem kerja dan big data nasional dengan tetap menjamin privatisasi	**Gerakan & Penguatan Kelembagaan Pendidikan Literasi AI Berbasis Perpustakaan** • Generasi muda (mahasiswa, pustakawan) mendapatkan Pendidikan Literasi AI Perpustakaan yang terintegrasi dengan krikulum Pendidikan Tinggi dan Pelatihan Kepustakawanan serta Profesi laian yang relevan. • Kolaborasi pendidikan AI perpustakaan dan literasi dengan Kemendikdasmen, Kemendikti, Komindigi dan PT pengelola Prodi Ilmu Perpustakaan **Kompetensi Pustakawan (pengetahuan, keterampilan dan perilaku) dalam bidang kecerdasan artifisial**	**Penguatan Ekosistem Pembiayaan Pemerintah dan Swasta** • Optimalisasi APBN & APBD, dan Dana Desa • Pendanaan sumber Filantrofi dan sukarelawan. • Sumber pembiayaan Kerjasama Asosiasi nasional, regional dan internasional dan pembiayaan lain.

PERPUSTAKAAN NASIONAL
REPUBLIK INDONESIA

Perpustakaan hadir
demi martabat bangsa

Terima kasih